太平洋の嵐２　根拠地一覧

◎ ……………… 重要根拠地
△ ……………… 出現根拠地

太平洋の嵐２

ゲーム進行形式フローチャート

ターン更新処理

処理内容	処理ターン数	参照頁数
天候の設定	１ターン毎	P. 27『第２章／5.天候表示ボタンの説明』参照 P.170『第12章／4.天候関連事項 1)～4)』参照
科学技術開発	１ターン毎	P.124『第９章／1.開発』参照 P.125『第９章／2.科学技術の開発』参照 P.174『第12章／3.開発関連事項 1)～2)』参照
陸海軍航空機開発	１ターン毎	P.127『第９章／3.海軍機と陸軍機の開発』参照
資源物資生産	１ターン毎	P.161『第12章／2.生産関連事項 1)』参照 P.223『第14章／3.根拠地データ一覧』参照
加工物資生産	１ターン毎	P.161『第12章／2.生産関連事項 1)～2)』参照 P.223『第14章／3.根拠地データ一覧』参照
陸海軍航空機生産	１ターン毎	P.106『第７章／1.航空機工場』参照 P.108『第７章／2.航空機の生産命令』参照 P.167『第12章／2.生産関連事項 8)～10)』参照
艦船建造	１ターン毎	P. 97『第６章　造船所関連命令』参照 P.163『第12章／2.生産関連事項 4)～7)』参照
ヨーロッパ情報	１ターン毎	P.119『第８章／3.欧州最新戦況』参照
ソ連情報	１ターン毎	P.117『第８章／2.ソ連参戦確立』参照
部隊の食料消費	１ターン毎	P.194『第12章／8.陸戦イニング関連事項 3)』参照
部隊生産	５ターン毎	P.168『第12章／2.生産関連事項 11)』参照
搭乗員練度アップ	60ターン毎	P.110『第７章／1.搭乗員 1)』参照
搭乗員生産	60ターン毎	P.110『第７章／1.搭乗員 1)』参照 P.168『第12章／2.生産関連事項 12)』参照

作戦フェイズ

第１回～第６回　各フェイズ内処理	各イニング内処理	参照頁数
航空機移動イニング	航空機の移動	P. 44『第４章／2.航空命令 1)～2)』参照 P. 86『第５章／3.艦隊の索敵命令』参照 P. 87『第５章／3.艦隊の航空命令』参照 P.176『第12章／6.航空機移動イニング関連事項 1)～2)』参照
	航空機の迎撃	P.176『第12章／6.航空機移動イニング関連事項 3)～6)』参照
	航空機の爆撃	P.179『第12章／6.航空機移動イニング関連事項 7)～8)』参照
	戦闘画面処理	P. 31『第３章　戦闘画面の構成とコマンド説明 2～4』参照
艦船移動イニング	艦船の移動	P. 56『第４章／3.艦隊編成 1)～2)』参照 P. 64『第４章／4.輸送 2)』参照 P. 85『第５章／2.艦隊の移動』参照 P.186『第12章／7.艦船移動イニング 1)～7)』参照
	対潜	P.188『第12章／7.艦船移動イニング 8)～10)』参照
	海戦	P.188『第12章／7.艦船移動イニング 8)／10)～12)』参照
	戦闘画面処理	P. 38『第３章　戦闘画面の構成とコマンド説明 5～6』参照
陸戦イニング	陸戦	P. 70『第４章／5.陸戦』参照 P.194『第12章／5.陸戦イニング関連事項 4)～9)』参照
	上陸戦	P. 90『第５章／5.上陸戦』参照 P.194『第12章／5.陸戦イニング関連事項 4)～9)』参照
	艦砲射撃	P. 91『第５章／6.艦砲射撃』参照 P.199『第12章／5.陸戦イニング関連事項 10)～11)』参照
	戦闘画面処理	P. 30『第３章　戦闘画面の構成とコマンド説明 1／7』参照

陸上輸送フェイズ

参照頁数
P. 63『第４章／4.輸送 1)』参照 P.201『第12章／9.陸上輸送フェイズ関連事項 1)～3)』参照

ターン終了処理

処理内容	参照頁数
飛行場能力向上	P.202『第12章／10.ターン更新時の処理関連事項』参照
防御施設能力向上	P.202『第12章／10.ターン更新時の処理関連事項』参照
航空機工場能力向上	P.202『第12章／10.ターン更新時の処理関連事項』参照
終了条件のチェック	P. 10『第１章／3.ゲームの勝利条件と勝利レベル 1)～2)』参照 P.202『第12章／10.ターン更新時の処理関連事項』参照